STAR

GAMES

ESPECIAL

TRAMA

STREET FIGHTER II' TURBO

RYU
CHUN LI
KEN
HONDA
VEGA
DHALSIM

SUPER ESTRATÉGIAS

COMBINAÇÕES MATADORAS

GUIA DE ESTRATÉGIAS

REVISTA STAR GAMES ESPECIAL I R$ 2,80
MANAUS, BOA VISTA, RIO BRANCO, MACAPÁ, SANTARÉM, ALTAMIRA (VIA AÉREA) R$ 3,64

GUIA DE ESTRATÉGIAS

SUPER ESTRATÉGIAS

COMBINAÇÕES MATADORAS

Street Fighter II Turbo

Street Fighter II Special Champion Edition

Todo mundo está Street Fightin', em casa e nos arcades. Então, se você quer vencer a competição, você tem de aprender a adaptar, improvisar e superar.

O Street Fighter II dá o lado competitivo. Ele mostra um programa de treinamento para o Street Fighter II Turbo para o Super NES, Street Fighter II Special Champion Edition para o Genesis, ou para qualquer edição do SF II. Portanto, se você precisa de motivação para melhorar suas habilidades no Street Fighter, dê uma boa olhada nas páginas que mostram as mais novas e melhores máquinas de SF II, Super Street Fighter II!

As melhores jogadas estão aqui para fazer de você o melhor jogador! Jogadores de Street Fighter II de todos os calibres podem usar esta revista para melhorar suas habilidades no jogo. Iniciantes aprenderão todas as jogadas básicas, que podem ser usadas em qualquer uma das versões de Street Fighter. Jogadores intermediários poderão aprender combinações letais, golpes matadores, contra ataques poderosos, e muito mais. Jogadores peritos provavelmente acham que sabem tudo. Adivinhe mais uma vez! Movimentos matadores e combinações que poucas vezes foram vistas e encontradas.

E não é só. Esta revista também é uma edição de colecionador pois mostra a melhor arte de Street Fighter direto do Japão. Além disso, todos os competidores foram combinados para que você possa ver se seu jogador tem mais ou menos chance de vitória.

Street Fighter II Turbo:

A Versão Para Casa

O foco desta revista é Street Fighter II Turbo para o Super NES e Street Fighter II Special Champion Edition para o Genesis. Os jogos têm nomes diferentes, mas são essencialmente idênticos e baseados no jogo de arcade Hyper Fighting. Este jogo foi criado por um time de desenhistas americanos e japoneses que trabalharam juntos. Todas as técnicas descritas na revista funcionam para o Special Champion Edition e para o SF II Turbo. Enquanto os jogos são um pouco diferentes em termos de cenários e música, a forma de jogar é exatamente a mesma. Tenha em mente que ambos os jogos têm uma forma "Turbo" e outra "Normal" que você pode usar para jogar. Todas as jogadas funcionam no formato "Turbo", mas as que são do Hyper Fighting não funcionam no "Normal".

REVISTA STARGAMES ESPECIAL

REDAÇÃO:
DIRETORA EDITORIAL
Ethel Santaella
Editora Assistente:
Andrea Calmon
Revisão:
Hebe Ester Lucas
Secretária Editorial:
Bernadete Salles
Atendimento:
Luzia Begalli
Diretora de Arte:
Milena Stocco

DTP:
Helton Fernandes
Secretário Gráfico:
Carlos Henrique Meister

COMERCIAL
DIRETOR
Ruy Pereira
Assistente:
Luisa A. da Silva
Contatos:
Magdalena Barbera, Márcia Camargo, Tércio Prado

ASSINATURAS, Nº ATRASADOS
Coordenador:
Antonio Marcos dos Santos

TRAMA EDITORIAL
Caixa Postal 19113
CEP 04599-970
São Paulo - SP
Impressão: W. Roth
Distribuição: Dinap

Combinações Classificadas

Honorável: Uma combinação que é razoavelmente dura de se executar, mas que não é barata. Seu oponente te respeitará por usá-la.

Mortal: Uma combinação que causa muitos danos a seu oponente e que poderá acabar com o assalto!

Com Estilo: Uma combinação que parece estranha mas que é principalmente para pessoas que gostam de se mostrar!

Feia: Uma combinação muito feia para as pessoas que gostam de aparecer!

Mestre: Uma combinação muito dura de se fazer e que precisa de muita paciência, conhecimento e noção de tempo. Só mestres do Street Fighter conseguem fazer estas combinações.

Suja: Qualquer combinação que machuca o oponente pois é impossível de ser bloqueada! Combinações sujas, às vezes, são usadas para começar lutas, então é bom usá-las com descrição.

Dupla Tontura: Uma combinação que é tão forte que deixará o inimigo tonto duas vezes seguidas e não há forma de pará-lo! Dupla Tonturas são raras, mas descobrimos uma...

Turbine seu jogo com alguns grandes códigos para o Street Fighter II Turbo e Street Fighter II Special Champion Edition.

Street Fighter II Turbo (Super NES)

Lutando no incrível nível de velocidade 10 Star!

Você sente a necessidade de Super Speed? Aqui está o que fazer. Ligue o jogo e espere para que a tela Street Fighter II apareça no fundo. Quando ela aparece, mexa o controle 2 para baixo R, para cimaL, Y, B, X e A.

Você deve completar este código enquanto o logo Turbo gigante passa pela tela. Você ouvirá um som se o código funcionou.

Quando aparecer a faixa título você terá a chance de aumentar a velocidade do turbo até 10 estrelas!
Agora é só detonar!

Desligue Todas Técnicas Especiais Quando Estiver Jogando Sozinho!

Ligue o jogo. Quando aparece o logo da Capcom, mexa o controle 1 para baixo R, para cima L, Y, B, X e A. Você ouvirá um barulho se o código funcionou.

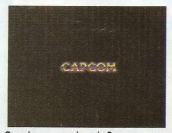
Quando você ligar o jogo verá que todas suas técnicas especiais terão terminado! Isso faz o jogo ser um grande desafio. Para melhorar, tente ganhar o jogo com o código 10 estrelas ligado, e o nível de dificuldade em 8!

Cancele Certas Técnicas No Modo Versus!

Entre no modo versus e escolha os guerreiros. Quando aparecer a tela Stage Select, mexa o controle 2 para baixo R, para cima L, Y, B, X e A.

Agora você pode desligar as técnicas para criar uma luta padrão! Isso é bom se você quiser acabar com aqueles movimentos "baratos", como M. Bison Psycho Crusher. Depois de ter ligado este código de forma correta e a tela aparecer, simplesmente pressione Start no controle 2 para que a tela apareça em lutas seguintes.

Street Fighter II Special Champion Edition (Genesis)

Cancele Todos Movimentos Normais Jogando Sozinho!

Quando aparece o logo da Capcom mova para baixo, aperte Z, mova para cima, aperte X, A, Y, B e C no controle de 6 botões. Você ouvirá um som, se o código funcionou.

Com o controle de 3 botões coloque â, C, á, A, A, B, B e C
Agora tudo que você pode usar durante a luta são as técnicas especiais! Nenhum chute comum e soco são permitidos.

Lute na Velocidade de Cinco Estrelas no modo Champion!

Não aperte Start e espere a seqüência de abertura. Quando o logo SF II azul aparecer, prepare se! Assim que os prédios no fundo começarem a sumir, aperte o controle 1 para baixo, Z, para cima, X, A, Y, B, C. Você ouvirá um som se tudo funcionou. Isso é possível fazer com o controle de 6 botões. No de 3 botões, coloque ↓, C, ↑, A, A, B, B, e C

Quando aparecer a tela você poderá escolher até cinco estrelas de velocidade no Champion Mode.

Personagem vs. Mesmo Personagem na Batalha!

Quando aparece a tela que permite você selecionar regras de eliminação ou retangular. Com o controle de 6 botões, mova o controle 2 para baixo, Z, para cima, X, Z, Y, B, C. Você ouvirá um som se o código funcionar. (com o controle de 6 botões). Com o de 3 botões coloque ↓, C, ↑, A, A, B, B e C.

Quando começar a batalha, você poderá escolher o mesmo World Warrior duas vezes!

Como entender as combinações intermediárias

Quase todas as combinações construídas nos três conceitos principais já são conhecidas: Combinações de Movimentos de Controle, Combinações de Movimento Carregados e Combinações de Porradas em Sequência. Veja agora como entender as combinações intermediárias.

Novos Pontos Alvos:

Você tem uma idéia básica de quais os pontos no corpo que você pode acertar: altos, regulares e profundos. As combinações mais complicadas do estágio intermediário acertam três locais diferentes: superprofundo, cruzado alto e cruzado alto profundo.

Superprofundo

Um golpe Superprofundo é aquele que entra tão fundo no corpo humano quanto é possível! Por exemplo, uma pancada forte acerta o torso de Zangief e um superprofundo seria em seus joelhos. Combinações que precisam de um golpe tão baixo são raras, mas elas podem ser muito devastadoras. Dica: pratique porradas superprofundas com um oponente "morto" e aprenda a posição do pulo e o lugar para apertar o botão. Se a combinação não funcionar, é sinal de que você não está indo longe o bastante com seu primeiro golpe.

Aqui está o momento em que se deve apertar o botão start.

Alto

Regular

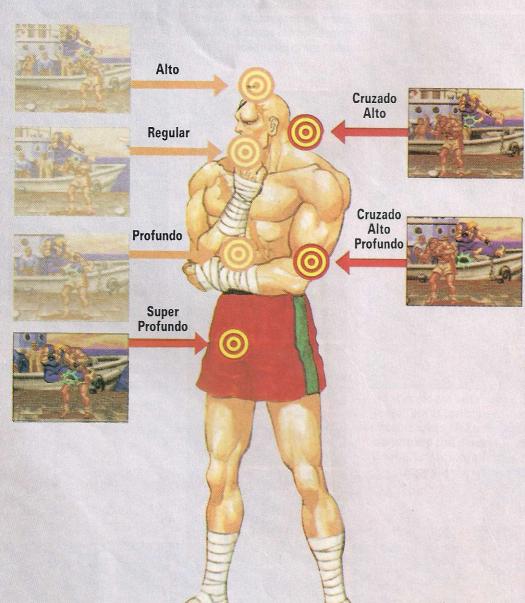
Profundo

Super Profundo

Cruzado Alto

Cruzado Alto Profundo

Isso é cedo demais!

Isso é tarde demais!

Golpe Aéreo Nas Costas

São os golpes mais duros de serem feitos, mas podem ser os mais devastadores. Para dar certo, pule por cima de seu oponente e bata em suas costas com um golpe. A melhor hora para fazer isso é assim que ele está ficando de pé, depois de um knockdown. Você pode fazer isso em qualquer momento do jogo. Um golpe aéreo nas costas deixará seu oponente confuso, sem saber em que lado se defende. Essa jogada é muito boa porque ela imediatamente te colocará em posição para um golpe superprofundo.

Mantenha em mente que cada um dos personagens tem golpes que são mais fáceis de serem usados com o golpe aéreo nas costas. Por isso, use este golpe com oponentes altos. Se você ficar muito neste tipo de golpe, você poderá usá-los com qualquer oponente e manter a pressão - ele ficará tão frustrado que irá querer quebrar seu controle na metade!

Um golpe aéreo nas costas te deixará do outro lado de seu oponente, que ficará tão confuso a ponto de não saber o lado que deve bloquear, então você terá muita chance de acertar o primeiro golpe.

Errado

Este é um soco regular - não um golpe aéreo nas costas. O inimigo estará pronto para bloquear.

O Perigo de Golpes Aéreos nas Costas

O aspecto mais perigoso deste golpe é que se você errar o primeiro, o oponente terá uma grande chance de te derrubar.

Estratégias de Combinação

Uma verdadeira combinação é impossível de defender depois do primeiro golpe e sempre funcionará quando o inimigo está tonto. Mas você pode encontrar bons usos para combinações que são inconsistentes e que, às vezes, são bloqueáveis. Por exemplo, combinações que exigem uma seqüência de golpes rápidos (como o Lightening Leg de Chun Li e o Psycho Crusher de Bison) são ótimas para tirar um pouco da energia do oponente se ele tentar bloqueá-lo. Você também encontrará algumas combinações que são bobas e que só servem para irritar o inimigo (como o Spinning Pile Driver de Zangief).

Já o Flipping Neck Breaker / Lightening Leg Combo é ótimo para usar, mesmo se estiver completamente bloqueado, porque você tirará um pouco da vida do oponente.

TÉCNICAS ESPECIAIS

Magia

Ryu concentra sua energia para dentro da bola de fogo, uma jogada que vem desde o primeiro Street Fighter. Ele tem de se concentrar tanto para fazer este movimento, que fica parado e vulnerável por cerca de um segundo. Mas, ele pode se recuperar e entrar imediatamente no procedimento para o Dragon Punch. A bola de fogo de Ryu está empatada com o movimento de Sagat, sendo um dos golpes mais eficientes do jogo.

Helicóptero

Ryu voa pela tela com seu Hurricane. Mesmo não sendo tão devastador quanto o Dragon Punch, ele tem alcance mais longo. A perna muito forte de Ryu permite com que ele passe por bolas de fogo e derrube inimigos com um único golpe.

Dragon Punch

Muitas pessoas dizem que é o melhor movimento no jogo, e não é para menos. Este soco realmente é fantástico! Ryu normalmente usa para que seja o perfeito contra-ataque, isso porque ele não pode ser desviado enquanto estiver subindo. Mas, na descida, ele está completamente vulnerável. Afinal, o Dragon de Ryu não tem alcance tão comprido quanto o de Ken.

Air Hurricane Kick

Uma versão moderna de seu Hurricane normal, este golpe é ótimo para combinações no ar e para se mostrar! Também é uma boa forma de fugir de situações cabeludas.

GOLPES QUENTES

Soco Longo

Para baixo e soco forte.

Chute Duplo

Perto do inimigo, sem usar o direcional, aperte o chute forte.

Arremesso

Para o lado junto com o soco forte ou médio.

Jogada com o Pé

Para o lado junto com o chute forte ou médio.

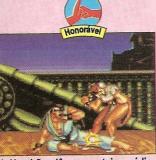
Soco Forte 3 em 1

1) Pule com o soco forte segurando para baixo.

2) Continue colocando para baixo e dê o soco forte, começando o movimento da magia.

3) Termine usando a magia com o soco forte.

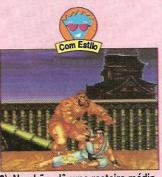
Magia 3 em 1

1) Pule com o soco forte.

2) No chão, dê uma rasteira média e comece o movimento da magia.

3) Termine com a magia forte.

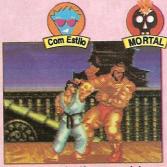
Se liga:você pode também substituir a rasteira média pela fraca no 2º golpe.

Soco Fraco 3 em 1

1) Pule e acerte uma voadora com o chute forte.

2) No chão, dê uma rasteira média e prepare-se ...

3) ... durante a rasteira comece a fazer o Dragon Punch, é de arrasar!

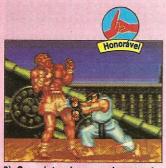
Magia 3 em 1

1) Pule com o soco forte.

2) Quando cair, dê um soquinho e comece o movimento do Dragon Punch.

3) Termine usando o soco fraco, é o Jab Dragon!

2 EM 1

Magia 2 em 1

1) Dê um gancho no camarada e já faça o movimento da magia.

2) Completando o movimento da magia usando qualquer soco, é possível dar um "2 em 1".

Se liga: neste 2 em 1 você pode também substituir no 1º ataque, por uma rasteira média ou fraca ou um soco fraco.

Voadora Dupla

Este 2 em 1 é feito inteiro no ar e precisa ser dado rapidamente.

1) Pule com o soco ou chute forte e comece imediatamente o movimento do Hurricane Kick.

2) Se for bem feito, após acertar o soco ou o chute no ar, o Helicóptero será indefensável.

Fique esperto: seja estratégico quando usar esta técnica. Se o oponente defender, ele poderá arremessá-lo no fim da giratória.

Giratória 2 em 1

1) Dê um gancho forte e comece o movimento do Helicóptero.

2) Complete o movimento usando qualquer botão de chute.

Sempre alerta: quando usar este 2 em 1, a giratória derrubará o inimigo! Também pode usar este 2 em 1 com um soco médio.

Dragon Punch Duplo

Tome cuidado quando usar este 2 em 1, se o Dragon não derrubar o inimigo, ele poderá arremessá-lo.

1) Dê um soco forte e faça o movimento do Dragon Punch.

2) Complete o movimento usando o soco fraco, pois o Dragon Punch quando baixo derruba o oponente.

Se Liga: você também pode neste 2 em 1 usar um soco fraco ou rasteira média.

Chute Médio 3 em 1

Este golpe é ótimo..., e machuca mais!

1) Pule com o soco forte sobre o inimigo.

2) Caia e dê uma joelhada, e começe o movimento do Dragon Punch.

3) Termine dando o Dragon Punch com o soco fraco.

Rasteira Múltipla

1) Pule para acertar uma voadora nas costas de seu adversário.

2) Caia dando um montão de rasteirinhas.

3) Acertando vários golpes, é possível deixar o "malandro" tonto!

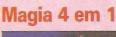
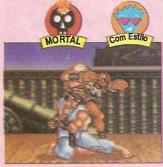
Se liga: este golpe deixará o inimigo sem defesa. Isso pode não tirar muita energia, mas o deixará tonto. Se ele defender alguma rasteira fraca, dê uma rasteira forte e uma magia para escapar.

Giratória Trípla

1) Pule atacando com o soco forte.

2) Ao cair, dê um soco fraco e comece o movimento do Hurricane Kick.

3) Complete com o Helicóptero, derrubando seu oponente.

Magia 4 em 1

1) Pule acertando as costas do inimigo.

2) Comece o movimento da magia apertando o chute fraco quando estiver em baixo.

3) Continuando o movimento, dê um soco forte.

4) E acabe com uma magia... Yeah!

Dragon Punch 4 em 1

Com Estilo

1) Acerte uma voadora nas costas do garoto e coloque o controle na direção dele.

2) Com o direcional para a frente, aperte o chute fraco.

3) Comece o movimento do Dragon Punch e, enquanto estiver colocando para baixo, aperte o chute fraco novamente.

4) Acabe com o Dragon Punch usando o soco fraco.

Fique esperto: sequência é maravilhosa, só os mestres a fazem. Para ganhar, aperte o botão em cada direção do movimento Dragon Punch.

Giratória 3 em 1

1) Pule em cima do inimigo dando um soco forte, mas colocando para cima...

Com Estilo

2) Logo que tocar o chão, pule novamente.

MESTRE

3) Acerte um soco forte enquanto estiver subindo e comece imediatamente o movimento do Hurricane Kick.

4) Terminando com o Helicóptero... essa é a seqüência mais difícil do jogo, entretanto é ótima!

5) Se algum movimento não foi feito corretamente, você pode, por exemplo, levar um Pilão giratório!!!

Fique esperto: seqüência é facilmente executada em lutadores grandes.

SUPER ESTRATÉGIAS

DEFESAS

Golpe Através de Magia

A giratória de Ryu é no começo e no final invencível.

1) No começo do movimento do Helicóptero, Ryu fica invencível, podendo atravessar magias.

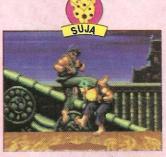
2) Assim, é possível fugir da magia e, ainda, acertar o folgado ao seu lado.

Defesa Aérea

Sempre que pular sobre alguém, e for levar um golpe, use um ataque rápido. Assim você elimina o golpe adversário.

Defesa Média

O chute médio de Ryu não é um bom golpe de ataque, entretanto, pode ser ótimo para combater ataques aéreos.

Defesa Giratória

Como o Helicóptero é invencível no começo do movimento, pode ser uma boa pedida até para evitar golpes aéreos. Quando estiver próximo de levar um golpe, use o Helicóptero.

Dragon Punch Surpresa

Ryu pode executar seu Dragon Punch logo que começa a se levantar

1) Se o inimigo for atacá-lo, enquanto você estiver no chão, prepare-se para contra-atacar.

2) Antes de se levantar, comece a fazer o Dragon Punch, você sairá liquidando tudo!

ENGANE O INIMIGO

Dragon Punch Enganador

Quando você derrubar um inimigo no canto, e este ficar tonto, jogue uma magia um pouco antes de ele se levantar. Se ele tentar se defender, siga em frente e dê um Dragon Punch com o soco fraco. Às vezes, isso engana muito.

ENGANE O INIMIGO

Arremesso Enganador

1) Se algum inimigo vier andando em sua direção, pule e caia dando uma voadora em suas costas, dessa maneira você evita vários contra-ataques.

2) Ao cair no chão, jogue o garoto bem longe.

Se liga: pode também fazer esta dica suja com uma voadora forte comum, mas melhor usar cross-up.

TÁTICAS DE FUGA

Fuga com Giratória

As táticas de fuga são um grande tema no Turbo, e Ryu pode se dar bem na ação.

1) Se um oponente pular em sua direção, pule para trás, use chute forte, e no ar dê um Helicóptero.

2) Com isso, você mantém uma distância razoável do pilantra.

Não Brinque com Fogo

Ocasionalmente, você se encontrará em situações aéreas difíceis. Por exemplo, com uma magia... No Problem! Dê um Helicóptero no ar e fuja do perigo.

SEQUÊNCIAS SUJAS

Encurralando o Inimigo

Eis uma armadilha ridícula do Ryu, que é usada para frustar o inimigo.

Se liga: misture seus golpes usando Dragon Punches, magias e giratórias. A idéia é encurralar o inimigo, deixá-lo sem defesa e matá-lo.

SUJA

1) Com o adversário no canto, use o chute fraco...

2) Abaixe rapidamente e dê uma rasteira fraca...

3) Continue e dê outra rasteira fraca, afastando-se automaticamente.

4) Quando a distância for um pouco grande, dê uma rasteira e faça imediatamente o movimento da magia.

5) Continue usando as magias, mas não se esqueça de variar a velocidade delas. Assim, você confundirá o adversário.

4) - Você pode também dar uma rasteira e fazer o movimento do Dragon Punch.

5) - Com isso, você se afasta um pouco do inimigo, ficando em segurança.

TÉCNICAS ESPECIAIS

Chute Múltiplo

As pernas de Chun Li podem ser as melhores armas que ele tem, e com esta jogada você consegue colocá-las bem em seu oponente. Se ele estiver perto do inimigo, ele pode acertar vários golpes assim. No entanto, ele fica vulnerável para qualquer tipo de golpe alto.

Helicóptero

Chun Li pode colocar a força dos ventos em suas pernas. Este golpe rápido tem grande alcance e pode ser usado em conjunto com seu chute múltiplo.

Kikouken

Chun Li sempre precisou de algo que pudesse fazer com que ele se defendesse da ridícula armadilha de canto de Ryu e Ken... aqui está! Mesmo sendo lenta e não podendo ser usada em uma combinação dupla, esta bola de fogo é muito útil em uma luta de magia.

Helicóptero Durante O Pulo

Esta variação do golpe permite com que Chun Li suba mais para evitar as bolas de fogo. Esta técnica é muito difícil de fazer, mas é eficaz quando é feita corretamente.

GOLPES QUENTES

Pisão

Pule, segure o direcional para baixo e aperte o chute médio.

Grude na parede

Pule para trás e aperte o direcional para frente, quando você tocar o lado da tela.

Chute Duplo Embaixo

Quando estiver perto ao oponente, direcione para a frente e pressione o chute médio. Chun Li dará um chute que derrubará o inimigo e pulará para trás, escapando de um contra-ataque.

Pulo na nuca

Próximo ao oponente, pressione o direcional para a frente e aperte o chute forte. Chun Li dará um pulo e acertará o inimigo na nuca, derrubando-o.

Helicóptero no ar

Este golpe precisa ser carregado por um segundo, assim Chun Li pode desferir sua giratória no meio do pulo.

Pule para trás carregando na diagonal, para baixo, o Whirlwind Kick. Ainda carregando o golpe, direcione para a frente e dê um Wall Spring. Na volta, direcione para cima e pressione o chute. Assim, você dará o Whirlwind Kick no ar.

Rasteira Forte Tripla

1) Pule acertando um soco forte próximo ao chão.

2) Ao cair, acerte um soco médio.

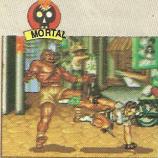
3) Complete o combo com uma rasteira forte.

Rasteira Forte 4 e 1

Esta é uma das melhores seqüências de Chun-Li e precisa ser feita num tempo de mestre.

1) Acerte uma voadora forte próxima ao chão pegando o oponente pelas costas.

2) Quando cair, acerte um soco médio em pé.

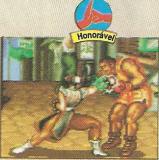
3) Abaixe e acerte uma rasteira média.

4) Acabe a superseqüência com uma rasteira forte.

Helicóptero 2 em 1

1) Carregue para baixo o Whirlwind Kick. Antes de direcionar para cima e dar o golpe, pressione o soco forte ou fraco entre o movimento.

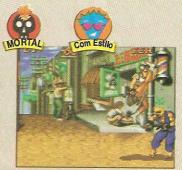
2) Após o golpe, direcione para cima e pressione o chute. As animações se sobrepõem, fazendo do golpe um 2 em 1.

Soco Duplo

1) Se você está próximo ao oponente, e ele em posição vulnerável, pressione o soco médio.

2) Quando o soco médio acertar, pressione logo o soco forte, para fazer um 2 em 1. Esse é um bom combo para demolir a energia do inimigo.

Perseguindo a Magia

1) Se o inimigo ficou tonto e você está longe dele, atire uma Fireball com soco fraco, indo atrás dela.

2) Quando você estiver na distância de meia tela, pule e acerte um chute forte próximo ao chão.

3) O chute acertará junto com a Fireball.

4) Quando você cair, acerte um soco médio.

Pisão Múltiplo

1) Pule em direção ao oponente com um pisão bem próximo ao chão.

2) Continue segurando para baixo e apertando o chute médio rapidamente, acertando até quatro vezes.

3) No alto, e dê um Whirlwind Kick aéreo para escapar.

Magia 2 em 1

A magia de Chun-Li é muito lenta para ser usada no 2 em 1 ou como parte de uma seqüência, mas há um jeito de fazer

1) Primeiro, com a distância de uma tela, dê uma Fireball com soco fraco.

2) Corra atrás da Fireball e espere acertar o inimigo.

3) Quando a Fireball acertar, pressione o soco forte para detonar o cara.

Se liga: Esta é uma estrategica "babaca" mas não custa tentar.

Helicóptero Tríplo

1) Pule com um chute forte próximo ao chão e imediatamente carregue para baixo o Whirlwind Kick.

2) Ao cair, comece a dar o Whirlwind Kick, mas entre os movimentos pressione o soco forte.

3) Complete o movimento e, aperte o chute forte para dar o Whirlwind Kick. Se o inimigo estiver tonto, você só acertará os dois primeiros golpes.

Fique esperto: o helicóptero é bloqueável, mas o inimigo poderá se confundir e esquecer de detê-lo.

5) Quando o soco médio acertar, aperte o forte. Esse combo aniquila a energia do inimigo.

Chute Múltiplo 3 em 1

1) Pule em direção do oponente e acerte um soco forte próximo ao chão.

2) Quando Chun Li cair, pressione o soco forte. Imediatamente aperte o chute fraco o mais rápido possível.

3) As animações se sobrepõem e o chute múltiplo irá entrar certo.

Helicóptero Tríplo Aéreo

Esta seqüência selvagem trabalha melhor contra lutadores grandes, mas também serve para lutadores pequenos se feita corretamente

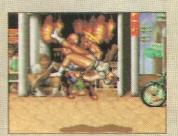
1) Pule para a frente carregando o Whirlwind Kick e acerte um pisão próximo ao chão no oponente.

2) Quando acertar o pisão, pressione o chute forte.

3) Assim que o chute forte acertar, dê um Whirlwind Kick com chute forte.

DEFESAS MATADORAS

Fuja de Voadoras

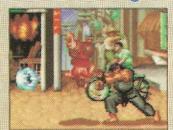
1) Se o inimigo pular por trás de você, tentando fazer um combo, dê um Flipping Neck Breaker para detê-lo.

2) Se você errar o Flipping Neck Breaker, pressione para a frente e arremesse o inimigo ao cair no chão.

Defesa com Chute Médio

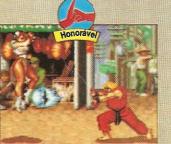
Use um chute médio no chão para parar ataques aéreos. No entanto, o inimigo precisa estar posicionado de modo que caia em cima do chute médio. Mas tome cuidado: Ryu e Ken podem vencê-lo com uma voadora forte.

Defesa Forte

Use a rasteira forte de Chun Li para conter o ataque de pulo do inimigo.

Helicóptero Através de Magias

Como muitos lutadores, Chun Li tem um golpe antifogo. Quando uma magia inimiga estiver para acertá-la, carregue para baixo. Quando a magia for acertar, aperte para cima com algum botão de chute. Se você fizer isso corretamente, poderá atravessar uma magia e acertar o oponente mais que duas vezes.

Como Pular Magias

1) Pule para cima para evitar uma magia.

2) Se o oponente tentar avançar, acerte uma voadora forte para derrubá-lo. Isso é muito bom contra Ryu e Ken.

Voadora Defensiva

Muitos inimigos pegam os ataques aéreos de Chun Li com movimentos especiais. Contra alguns desses ataques, pressione o chute fraco. Isso poderá tirar um pouca de energia, mas não deixará o babaca acertá-lo.

Rasteira Defensiva

Uma das melhores vantagens de Chun Li é sua rasteira média. Use-a corretamente para conter ataques inimigos. Se você usá-la na hora certa, pode parar ataques e magias inimigas.

Arremesso Defensivo

Se usar certo o arremesso aéreo de Chun-Li terá uma arma muito forte.

Honorável

1) Use a jogada no ar para pegar inimigos de surpresa em ataques aéreos. Pode pegar Ryu e Ken no meio do Hurricane Kick aéreo.

2) Pode bloquear o Flash Kick de Guile, basta pular e arremessá-lo. Tente fazer isso com os Uppercuts em sua descida.

FUGAS

Pisão e Fuga

1) Pule sobre o inimigo, segurando para baixo e, rapidamente, pressione o chute médio. Tente acertar o primeiro pisão próximo ao chão.

2) Continue executando os pisões, sempre carregando.

3) Depois de três pisões, aperte para cima e chute forte para dar um Whirlwind Kick no ar. Essa tática é ótima para escapar de contra-ataques inimigos, especialmente contra Guile.

SEQUÊNCIAS

Sequência com Magia

1) Jogue Fireballs até que seu oponente pule.

2) Se o inimigo não tiver atacado, e você estiver em posição de luta novamente, pule e arremesse-o. Você pode fazer isso próximo ao chão.

2) Se o oponente já tiver atacado, acerte um chute médio quando estiver caindo.

TÉCNICAS ESPECIAIS

Soco Múltiplo

Já que é um lutador de Sumô, Honda precisa manter seus braços fortes. Ele faz com que eles se transformem em uma verdadeira metralhadora. Honda pode até fazer com que seus inimigos fiquem presos em um canto com este movimento! Mas, lembre-se: ele é muito vulnerável a golpes aéreos e projéteis quando estiver usando esta técnica.

PRESSIONE ALGUM SOCO RAPIDAMENTE

Sumo Smash

Honda tem uma nova surpresa, e faz voar alho. Ele consegue derrubar inimigos a qualquer hora com seu Swan Glide ou acertá-los quando estiverem descendo com seu Butt Crush. Este golpe pode ser cortado com um upper ou com um Helicóptero.

Cabeçada

Honda tem uma cabeça dura e não tem vergonha de colocá-la em sua barriga para te derrubar todo. A forma de torpedo que seu corpo adquire neste golpe faz com que ele consiga passar por muitos ataques.

GOLPES QUENTES

Peitada

Pule para frente ou para trás, segure para baixo e pressione o chute médio.

Bundada

Pule para a frente e pressione o chute fraco.

Esmagamento

Pressione para a frente o soco forte.

Arremesso

Pressione para a frente o soco médio.

Chute Duplo

Pressione chute forte próximo ao inimigo.

Joelhada

Pressione para a frente e chute forte.

Rasteira

Pressione para baixo e chute forte.

Chute Duplo Embaixo

Perto do oponente, abaixe e pressione o chute médio.

Soco Forte 3 em 1

1) Pule com um soco forte próximo ao chão.

2) Acerte um soco médio.

3) Complete o Combo com um soco forte abaixado

Chute Forte Tríplo

1) Pule com um soco forte próximo ao chão.

2) Ao cair, pressione imediatamente o chute forte.

3) O chute forte irá acertar duas vezes.

Cabeçada 2 em 1

1) Carregue abaixado para trás e dê um soco médio e imediatamente comece o movimento da cabeçada.

2) Complete o movimento para um Sumo 2 em 1.

Sequência com Soco Múltiplo

1) Pule e acerte um soco forte ou chute forte próximo ao chão. Logo após o movimento, aperte o soco fraco rapidamente.

2) Continue apertando o botão rapidamente e você dará um Hundred Hand Slap ao cair. Mesmo se o inimigo se defender, ele perderá energia.

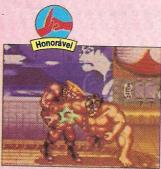
Rasteira Forte 3 em 1

1) Pule com o chute forte próximo ao chão.

2) Ao cair, pressione soco fraco.

3) Termine o Triple-Hit com uma rasteira forte.

Chute Médio 3 em 1

1) Acerte o inimigo pelas costas com um Sumo Splash com o chute médio.

2) Ao cair, pressione imediatamente para baixo o chute médio.

3) O chute acertará o inimigo duas vezes, completando a seqüência.

MALANDRAGEM

Pegadinha

1) Arremesse ou derrube o oponente.

2) Pressione o botão de soco rapido para um Hundred Hand Slap.

3) Se o inimigo se defender, avance e arremesse-o.

Se liga: você precisa ser profundo e rápido para este trabalho.

Cabeçada Invencível

Você deve ter ouvido boatos de que a cabeçada de Honda é invencível. Bem, ela trabalha melhor com velocidade turbo.

1) O oponente pula para acertá-lo. Dê uma cabeçada com o soco fraco.

2) Passará o ataque inimigo e ainda o acertará com a cabeçada.

Cabeçada Contra Magias

Sua cabeçada fraca pode passar magias fracas

Uma magia vai acertá-alo quando você estiver caído. Dê uma cabeçada para ficar imune.

DEFESAS

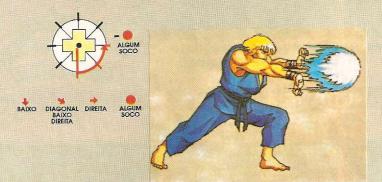
Não Esquente

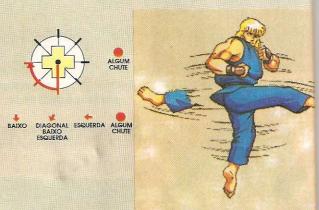
1) Se uma bola de fogo for acertá-lo, execute um Sumo Smash para atravessá-la. Isso pode ser feito contra qualquer magia, menos a High Tiger Shot de Sagat.

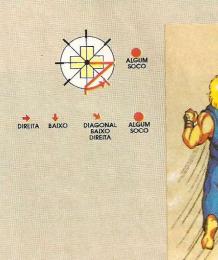
2) Se estiver sem saída contra Ryu ou Ken, você pode passar suas magias com um Sumo Smash usando o chute forte.

TÉCNICAS ESPECIAIS

Bola de Fogo

Ken concentra sua energia dentro da bola de fogo, uma jogada clássica. No entanto, ao dar esse golpe ele fica paralisado durante uma fração de segundos, ficando vulnerável aos ataques inimigos. Mas, consegue se recuperar com um Dragon Punch se necessário.

Helicóptero

Ken atravessa a tela toda com seu golpe Hurricane. Mesmo não fazendo
tos danos, tem bom alcance, acerta várias vezes e é muito rápido!

Shoryuken

Eis mais um super golpe! Da mesma forma de Ryu, Ken lança mão deste golpe tanto para defesa quanto para ataques. A única diferença é que o Dragon de Ken tem mais alcance do que o de Ryu podendo acertar mais de uma vez.

Air Hurricane Kick

Uma versão moderna de seu Hurricane normal, este golpe é bom para "apa
cer" e para seqüências com golpes aéreos. Também é uma ótima forma de s
de uma situação em que você está apanhando.

GOLPES QUENTES

Gancho Longo

Para baixo e soco forte.

Chute Duplo

Próximo ao adversário com o chute forte.

Arremesso

Para o lado junto com o soco forte ou médio.

Arremesso com Chute

Para o lado junto com o chute forte ou médio.

Rasteira

Abaixar e dar um chute forte.

SUPER ESTRATÉGIAS

Dragon Punch 3 em 1

1) Pule e ataque com o soco forte.

2) No chão, dê uma joelhada e comece a fazer o movimento do Dragon Punch.

3) Termine o movimento usando o soco fraco.

Giratória Múltipla Aérea

1) Pule usando o soco forte e continue colocando para cima.

2) Logo que tocar no chão, pule!

3) Ainda subindo, dê outro soco e faça o movimento do Hurricane Kick.

4) Difícil de se fazer, mas quando acerta... Detona o adversário!!!

Se liga: esta é uma das sequências mais bizarras do jogo. Usando-a contra Zangief, tome cuidado um falso movimento e ele contra-atacará.

Dragon Punch Baixo

1) Pule usando o soco ou chute forte. Quando acertar, coloque o direcional para frente e comece o movimento do Dragon Punch.

2) Na parte do movimento em que se coloca para baixo, aproveite e dê uma rasteira média.

3) Imediatamente termine o movimento usando o soco fraco.

2 EM 1

Magia 2 em 1

1) Ao lado do inimigo, dê um soco forte e comece imediatamente o movimento da magia.

2) Completando o movimento da magia, os dois golpes sairão em seqüência, é o famoso "2 em 1".

Fique esperto: você pode fazer este 2 em 1 com uma rasteira média, fraca ou em um soco fraco.

Dragon Punch 2 em 1

Do lado do oponente, aperte o soco forte e com um movimento muito rápido faça o Dragon Punch usando o soco forte, é demais!!

Sempre alerta: Você pode fazer este 2 em 1 com um soco fraco ou com uma rasteira média.

Cross up 4 em 1

1) Dê uma voadora forte nas costas do seu adversário.

2) Caindo atrás dele, abaixe e dê uma rasteira fraca, e comece fazer o Dragon Punch.

3) Aproveite e dê ainda um gancho no queixo do coitado.

4) Depois, é só acabar com o Dragon Punch. Ha! Ha! Ha!

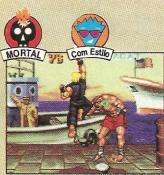
Se liga: esta sequencia tira muita energia e é extremamente difícil de executar, mas trabalha com todos os inimigos.

Dragon Punch 4 em 1

Aqui está a mais popular combinação popular de todos os tempos - use somente contra inimigos grandes.

1) Dê uma voadora forte no inimigo.

2) Acerte um gancho forte e comece o Dragon Punch.

3) Acertando o Dragon Punch forte, ele pode "pegar" até duas vezes.

4) Essa é a seqüência mais usada pelos viciados em Street Fighter, e não é pra menos!!!

Se liga: se você estiver lutando contra um inimigo pequeno substitua o Dragon Punch forte por um fraco. Se você usar o forte irá perder o ultimo golpe e será arremessado no fim da sequência.

Giratória 3 em 1

1) Pule com o soco médio.

2) Dê um soquinho seguido por um Hurricane Kick.

3) É fácil de fazer e ajuda bastante.

Rasteira Múltipla

1) Pule dando um chute fraco no inimigo.

2) Ao cair, dê uma série de rasteiras fracas no oponente.

3) Provavelmente o adversário ficará tonto, esperando por outra seqüência.

Cross up Fraco 4 em 1

1) Pule acertando um chute nas costas do seu adversário.

2) Dê uma canelada com o chute fraco.

3) Abaixe rapidamente e dê uma rasteira fraca, já começando o movimento do Dragon Punch.

4) Complete o Dragon Punch usando o soco fraco... uma seqüência para profissionais: rápida, bonita e forte!

SEQUÊNCIAS DE FUGA

Golpe de Perto

2) Com uma distância média, pode-se tentar a velha e eficiente seqüência de magias e Dragon Punch. Muito boa por sinal, pois o Dragon Punch é um golpe invencível!

Sequências de Magias

1) Ken pode utilizar suas magias de várias maneiras diferentes, veja algumas opções de ataque com distâncias diferentes.

Golpe de longe

2) Jogue uma magia e mantenha uma distância razoável, um pouco longe, se o adversário pular sobre a magia em sua direção, dê uma rasteira na pontinha do pé do garoto.

2) Se você jogar a magia bem de perto e o adversário pular atrasado, você pode tentar passar por baixo e jogá-lo!

2) Se o adversário estiver longe e começar a pular logo que você jogar a magia, pule rapidamente na direção dele e acerte-o com uma voadora, é infalível!

SUPER ESTRATÉGIAS

DEFESAS MATADORAS

Dragon Punch Atravessando Magias

O raio de ação de Dragon Punnc de Ken agora tem alcance suficiente para tirá-lo de armadilhas.

1) Se por acaso alguém jogar uma magia em sua direção, saiba que, usando o Dragon Punch, é possível passar por ela intacto.

2) E se o malandro estiver próximo, é capaz de acabar até levando um "socão" na cara.

Defesa Forte Aérea

Ken possui uma série de movimentos de contra-ataque, por isso, não perca tempo e aprenda que para alguns golpes são necessários contra-ataques diferentes.

Chute Médio Defensivo

SUJA

O chute fraco de Ken pode ser ocasionalmente ótimo para defesas, no entanto, não é bom para o ataque.

Contra Ataque com Dragon Punch

Ken pode acertar seu Dragon Punch, quando estiver se levantando.

1) Caso você esteja caído e mesmo assim o adversário venha para cima...

2) Saia dando um Dragon Punch de imediato, é ótimo para inverter situações.

TÁTICAS DE FUGA

Fuga com Giratória

1) Caso algum inimigo pule em sua direção, é só pular para trás e dar uma voadora forte. Para completar, antes de cair no chão, dê um Helicóptero.

2) Com isso, além de acertar o inimigo, você cairá longe dele, podendo começar uma nova estratégia de ataque.

Não Brinque com Fogo

1) Se você for cair sobre uma magia do adversário...

2) A saída é dar um Helicóptero no ar. Assim, você fica mais tempo no alto e a magia irá passar direto!

ARMADILHAS

Armadilha com Magia

1) Se algum adversário cair tonto no chão, jogue uma magia e se aproxime.

2) Se o invocadinho tentar um contra-ataque, é só dar um Dragon Punch, acabando com a festa dele.

MALANDRAGEM

Arremesso Defensivo

1) Se qualquer inimigo começar a andar em sua direção, pule sobre ele e dê um chute, mesmo que não acerte.

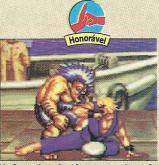
2) Com isso, o adversário demora uma fração de segundos a mais para vir em sua direção. Aproveite esse tempinho para terminar com ele.

PONTOS FRACOS

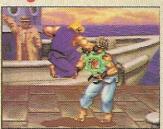
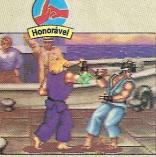
Chute Médio Preso

Tome cuidado, alguns adversários só podem ser contra-atacados a uma certa distância, não adianta chorar, o jeito é manter uma boa distância, certo?

Magia 3 em 1

1) Pule usando o soco forte.

2) Quando cair, dê uma rasteira média e comece o movimento de magia.

3) Complete o movimento da magia usando qualquer botão de soco.

Magia Forte 3 em 1

1) Pule usando o chute ou soco forte, com o direcional para baixo.

2) Continue colocando para baixo e dê um gancho, depois é só fazer o movimento da magia.

3) Terminando com a magia... o inimigo estará todo quebrado!!

Dragon Punch Fraco 3 em 1

1) Pule atacando com o soco forte.

2) No chão, dê um soquinho e prepare o Dragon Punch.

3) Pow! Acabe com o Dragon Punch baixo.

2 EM 1

Giratória 2 em 1

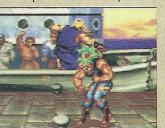
1) Próximo ao adversário, dê um soco médio e comece o movimento do Helicóptero.

2) Com isso, seu adversário ficará meio bobo.

Se liga: você pode fazer este 2 em 1 com um soco forte.

Giratória Aérea

Com Estilo

Esta seqüência é feita inteiramente no ar, e você precisa fazê-la rapidamente

1) Dê uma voadora com o chute forte ou ataque pulando com o soco forte, assim que acertar o oponente, faça o movimento e dê um Hurricane Kick.

2) Assim, o adversário virá só o pó! Além de deixar você com o moral lá no alto.

Fique de olho: seja estratégico. Se o inimigo defender, ele poderá arremessá-lo no fim da giratória.

TÉCNICAS ESPECIAIS

Bola de Fogo

Depois de ter saboreado sua comida favorita - curry - Dhalsim consegue cuspir uma bola de fogo gasosa. Esta bola é tão quente quanto às outras magicas do jogo, mas não é tão rápida quanto a de Ryu nem a de Sagat. Quando estiver fazendo este movimento, Dhalsim também fica altamente vulnerável para golpes altos, mas ao se recuperar pode dar bons chutes como defesa.

Labareda

Usando a mesma tática do Curry, Dhalsim pode soltar uma grande chama. Mesmo não tendo o alcance da mágica, esta tática é ótima, pois é muito útil para queimar inimigos que estão entrando para o ataque. Mas se o lutador estiver colado de Dhalsim, estará imune ao fogo.

Teleportação Yoga

Dhalsim pode desaparecer e reaparecer em quatro posições diferentes. O local em que ele aparece é indicado pelo movimento do controle, além de socos ou chutes utilizados. Esta é uma boa forma de confundir seu oponente, pois com ela é possível escapar das bolas de fogo, ou se safar de armadilhas de canto, ou até mesmo fugir dos inimigos, surpreendendo-os.

Apareça na frente de seu oponente

Apareça atrás de seu oponente

GOLPES QUENTES

Escorregão

Aperte para baixo e chute forte.

Cabeçada dupla

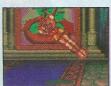
Próximo ao inimigo, aperte o soco forte.

Croques Yoga

Aperte para frente junto com soco médio.

Jogada

Aperte para a frente e dê o soco forte.

Parafuso

Pule e, a qualquer momento, pressione para baixo e chute forte.

Pirulito

Pule e, a qualquer momento, pressione para baixo e soco forte.

COMBINAÇÕES MATADORAS

Rasteiras Triplas

1) Quando um lutador gordo pular (Zangief, Honda, Blanka, Balrog), acerte uma rasteira fraca. O golpe entrará no final da animação.

2) Quando acertar a rasteira, continue abaixado e pressione o chute médio para uma rasteira fechada.

3) Depois de acertar a primeira rasteira, você pode acabar o combo com um segundo chute médio ou fazer um 2 em 1 com Yoga Fire ou Yoga Flame.

Se liga: quando estiver lutando contra um inimigo magro, escorregue por baixo dele no último segundo para fazer esta sequência.

Escorregão 3 em 1

1) Acerte um soco fraco próximo ao oponente.

2) Abaixe e dê outro soco fraco.

3) Termine o combo com uma rasteira abaixada.

Se liga: esta sequêncica é usada somente se o oponente tentar atacar.

Cabeçada 3 em 1

1) Acerte o oponente com um soco fraco.

2) Pressione o soco forte para uma cabeçada dupla, terminando a seqüência.

Sempre alerta: esta sequência só é boa se o inimigo tentar atacar antes de bloquear o golpe.

Yoga Fire/Flame Duplo

1) Abaixe e pressione o chute médio. Imediatamente comece o movimento do Yoga Fire ou Yoga Flame.

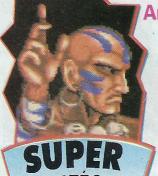
2) Complete o movimento e pressione algum botão de soco.

Fique ligado: você pode começar este 2 em 1 com uma rasteira fraca ou com um soco fraco abaixado.

MALANDRAGEM

SUPER ESTRATÉGIAS

Arremesso Paralizador

Seja esperto: O inimigo será facilmente arremessado, porque ficará congelado por uma fração de segundo enquanto bloqueia a magia.

1) Quando você e o inimigo estiverem cada um em um canto da tela, atire um Yoga Fire fraco.

2) Imediatamente teleporte-se para trás do panaca, que estará bloqueando a Fireball.

3) Arremesse o oponente.

DEFESAS

Defensor de Torpedos

1) O Yoga Spear de Dhalsin pode ser dado instantaneamente. Esta é uma grande defesa para combater ataques horizontais, tais como: Psycho Crusher, Head Butt e Rolling Attack.

Defensor de Cabeçadas

O Yoga Mummy de Dhalsim é uma boa defesa para escapar da cabeçada de Honda. Este golpe também serve para conter o Sumo Smash, mas precisa ser usado na hora certa.

Defesa Aérea

1) Não se amedronte quando um oponente pular para cima de você...

2) Use o soco fraco para conter seus golpes.

TÁTICAS DE FUGA

Teleport 2 em 1

1) Abaixe e acerte o inimigo com um chute médio.

Se liga: este 2 em 1 ajudará você a atacar e a fugir de um contra-ataque.

2) Assim que acertar o chute, imediatamente faça o movimento do Yoga Teleport e você se safará.

SEQUÊNCIAS

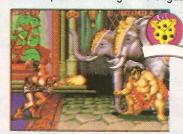
Armadilha de Fogo

Prenda o inimigo no canto e faça esta seqüência:

1) Jogue um Yoga Fire com soco fraco.

2) Instantaneamente acerte um soco forte. O golpe atingirá e, em seguida, o inimigo será torrado.

Armadilha com Chute Forte

Esta seqüência de Yoga Fire é igual aos princípios de Ryu e Ken

1) Jogue um Yoga Fire com qualquer botão sobre o inimigo.

2) Se pular, acerte um chute forte para conter seu ataque (contra alguns inimigos é melhor usar o chute médio).

MALANDRAGEM

Arremesso Torpedo

1) Dê um Yoga Mummy, estando certo de que o oponente se defenderá.

2) Após a defesa do inimigo, aperte para frente o soco médio ou forte para jogar o oponente. Ele ficará paralisado e terá pouca chance de contra-atacar.

Contra Magias

1) Quando o inimigo arremessar uma Fireball, teleporte-se para trás dele.

2) Assim que você aparecer, jogue-o.

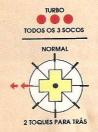
Se liga: esta sequência funciona especialmente contra Ryu e Keu.

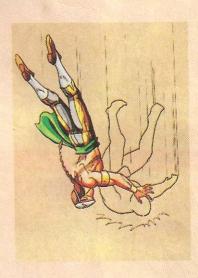
TÉCNICAS ESPECIAIS

Cambalhotas

A garra de Vega é muito afiada e ele sabe exatamente o que tem de fazer com ela. A garra tem grande alcance (a tela toda na versão Turbo), e realmente consegue fazer danos na cara de seu oponente. Esta tática é ótima para seqüências, mas Vega fica vulnerável a projéteis ou helicópteros enquanto o faz.

Salto Mortal

Esta tática é muito útil, porque pode facilmente tirar Vega de ataques. Ele fica completamente intocável quando está fazendo isso. No entanto pode ser derrubado no fim.

Wall Climb

No estágio de Vega, há uma grade ao fundo na qual ele pendura-se para atacar seus oponentes. Esse golpe pode ser usado em outras fazes. Neste caso Vega não conta com o auxílio da grade, tendo de usar como apoio o canto da tela. Depois de ter subido no apoio, Vega pode pular sobre seu oponente, golpeando-o com a navalha ou agarrando-o.

GOLPES QUENTES

Claw Dive

Depois de dar o "Wall Climb", controle o pulo para cair em cima do adversário, pressionando ainda no ar qualquer botão de ataque.

Air Suplex

Depois do Wall Climb, pule de forma a ficar bem próximo ao adversário. Depois é só colocar o direcional na direção dele e apertar qualquer botão de ataque.

Ground Suplex

Na direção do inimigo e próximo a ele, aperte o soco médio ou o forte.

Jogada no Alto

Durante um salto, se o inimigo estiver também no ar, coloque o direcional na direção do oponente e aperte um soco forte ou médio.

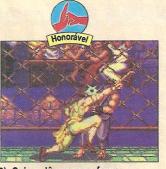
Escorregão

Coloque para baixo e aperte chute forte.

Wall Spring

Quando estiver em algum dos cantos da tela, pule na direção da parede e, quando tocá-la, coloque o controle no outro sentido.

Deslizando 3 em 1

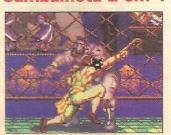
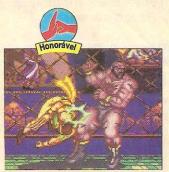
1) Pule com o chute médio ou forte.

2) Caia e dê um soco fraco.

3) Acabe dando uma rasteira forte.

Cambalhota 6 em 1

1) Pule com o chute forte carregando para trás.

2) Continue carregando, dando um soco fraco e faça imediatamente o movimento do "Claw Roll".

Cambalhota 2 em 1

1) No chão, com o golpe carregado, dê um soco fraco e comece imediatamente o movimento do Claw Roll.

2) Complete com o Claw Roll apertando um botão de soco. Usando o golpe fraco, você pode terminar com outros golpes. Aproveite!!!

3) Complete o movimento e dê o Claw Roll com o soco médio. Você acertará quatro vezes, dando um total de seis. Mesmo que seu inimigo se defenda, perderá bastante energia.

ENGANE O ADVERSÁRIO

Enganando com o Wall Climb

1) Quando estiver no canto, pule e apóie-se na parede.

2) Seu inimigo provavelmente tentará um ataque aéreo e, deverá errar!

3) Pegue-o de surpresa e, se possível, cáia no chão e o agarre!

DEFESAS

Magias Fracas

Tome cuidado ao dar um Back Flip, pois seus oponentes podem jogar magias.

1) Para se prevenir, ao utilizar o Back Flip, ao fugir de uma magia...

2) ... Fique com o direcional na posição de defesa.

Arremesso Aéreo

Quando você se tornar um mestre no arremesso aéreo de Vega, irá descobrir como essa é uma arma poderosa.

1) Defenda ou mantenha distância dos golpes especiais aéreos, como o Flash Kick e o Shoryuken.

2) Quando o oponente passar direto, pule e agarre-o, deixando o coitado no chão.

NOVOS PONTOS FRACOS

Wall Climb 2 em 1

Vega fica um pouco inseguro quando deixa a Espanha, porque ele não tem cerca para se pendurar

1) Vega pode somente pular na tela...

2) O oponente vai querer tirar vantagem da situação pulando na sua direção.

3) Você pode tentar golpeá-lo ou pular por cima dele para fugir. Caso não consiga, ficará vulnerável aos ataques do malandro.

TÁTICAS DE FUGA

Escapa e Contra Ataca

1) Próximo ao oponente, aproveite para golpeá-lo com o soco fraco e ao mesmo tempo fique carregando o "Wall Climb".

2) Se logo que acertar o soco você fugir com o Wall Climb, estará usando uma ótima técnica para fugas.

3) Podendo ainda agarrar depois o inimigo...

Recuo e Defesa de Magias

Quando você usar o Backflip, os inimigos tentarão tirar vantagem da vulnerabilidade de Vega no fim do flip, e eles irão acertá-lo com uma magia fraca.

1) Para se prevenir, ao utilizar o Back Flip ao fugir de uma magia...

2) ...Fique com o direcional na posição de defesa

CRIAR ATAQUES

Posição para Sequências

Se você deixar um inimigo tonto, dê uma rasteira carregando para trás, quando ele for levantar dê um Claw Roll.

VEM
COMIGO!